1992年9月10日発行 第4巻第10号通巻46号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

DARK WIZARD

ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士～

旅立ちの書

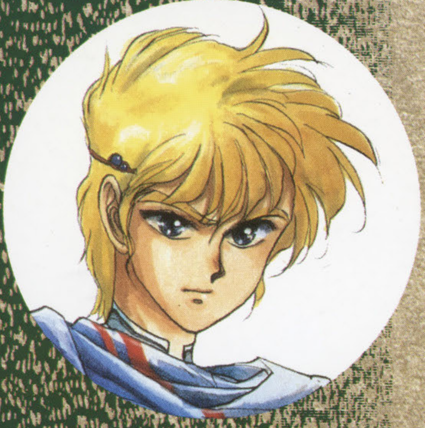


㊖PCエンジン9月号増刊

勝メガドライブ VOL.1ふろく②

独占特報保存版

DARK WIZARD

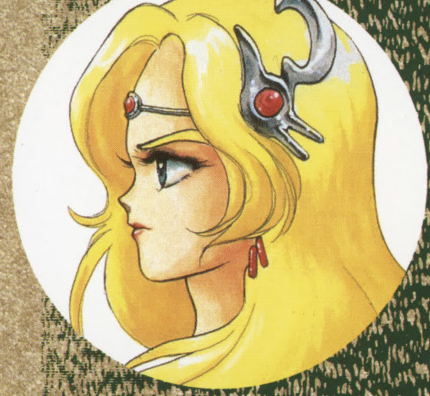




暗き孤島の魔導士の
永遠の時の鎖は断ち切られ
禍々(まがまが)しき血にその手を染める

恵みを与えし数多(あまた)の光は
暗黒の脅威に力を失い
闇の宝珠は封印を解かれる





闇の主たる暗黒神
光を憎みしその神は
ここに目覚めて世界を統(す)べる

CONTENTS

イラスト：づみひろ2号　協力：セガ開発部

ストーリー編

ダーク・ウィザードの世界はバリバリのファンタジー。当然神話も語り継がれている。ここではまずゲームストーリーを主人公ごとに解説しよう。



そして世界は再び暗黒の時代を迎えようとしていた……。

古(いにしえ)の時代、この地は光と闇、火、水、土、風だけでつくられていた。それらは長い年月をかけて姿形を変え、光と闇は“神”へ、火、水、土、風は精霊としてあらゆる物の始まりとなった。そこから“世界”は生み出されることとなったのである。

世界に人間が現れると、人々は光の神を“アフラマズダ”、闇の神を“アーリマン”と呼び、それぞれ畏れ敬い、崇めることとなる。

２つの両極の神が存在するこの地が、光あふるる地“ペシャワール”と名づけられたのもこのころであった。

300年前、ジャムシード王はペシャワール大陸の全土統一に成功した。これが“ペシャワール王国”である。しかしこの王国はアーリマンを崇拝する王の腹心、大僧正ザッハークによる国王の暗殺で、あっさり幕を閉じることとなる。ザッハークは蛇王を名乗り、闇の力が大陸を支配する、暗黒の時代が始まってしまった……。

しかし光の力もそう簡単に闇の支配を許すわけにはいかなかった。アフラマズダは２人の若者、善の指導者である女性「ウェンリーク」と、真紅のドラゴンを操る竜騎士「ヴィアン」にそれぞれ、光の杖とゴッドスレイヤーを授けた。善の神の戦士が誕生したのである。

２人の活躍によりついに蛇王は倒された。アーリマンも闇の宝珠に封印されてしまう。

ウェンリークは大陸を再統一し、“神聖ペシャワール”を建国。光の時代が幕を開けたのである……。

闇の宝珠はジャムシード王のもう１人の腹心、大魔導士ギリアムが管理を任された。そして闇との均衡を保つため、アフラマズダが自らの力を封印した光の宝珠も、ヴィアンに託されたのだった。

大魔導士ギリアムの弟子、魔導士ヴェロネーゼは禁断の邪法に手を出したばかりに、師ギリアムに闇の宝珠と共にその永遠の守護者として封印されてしまう。すべては、ここから始まることになる…。

ウェンリーク9世

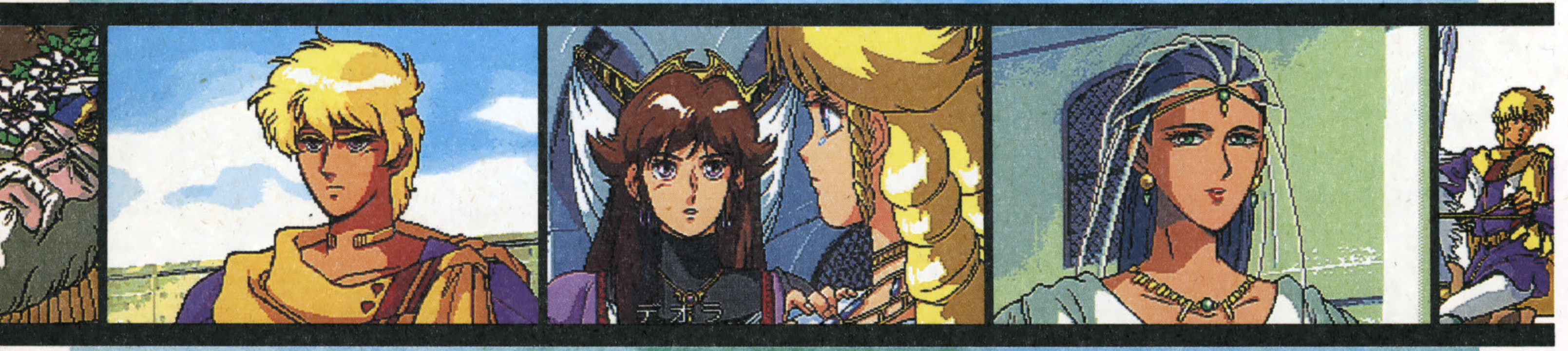
▶魔法戦士 ▶属性：善（L）



聖王ウェンリーク8世の正当なる継承者。魔軍に追われたウェンリーク8世が、クェンティン城で没したことにより、その後の聖王軍を率いることとなる。

その属性は善で、軍隊はローとニュートラルの兵士、モンスターで編成される。

HP	180	体力、4人のなかでは低め
移動	5	1回に移動できる数
攻撃	120	武器による攻撃力
守備	80	物理的な攻撃の守備力
耐性	神聖魔法の防御は完璧	
魔法	攻撃は火、治癒の魔法が使用可能	
統治	60	1ターンごとの収入に関係
統率	60	守備隊の能力に関係する
知性	60	最大MPに関係する
信仰	90	治癒の魔法の効果に関係
運	20	攻撃回避の確率に関係する
財力	60	1ターンごとの収入に関係
魔力	60	最大MPに関係する
金	3500	兵隊を雇う、道具を買う
MP	210	モンスターを雇う、魔法



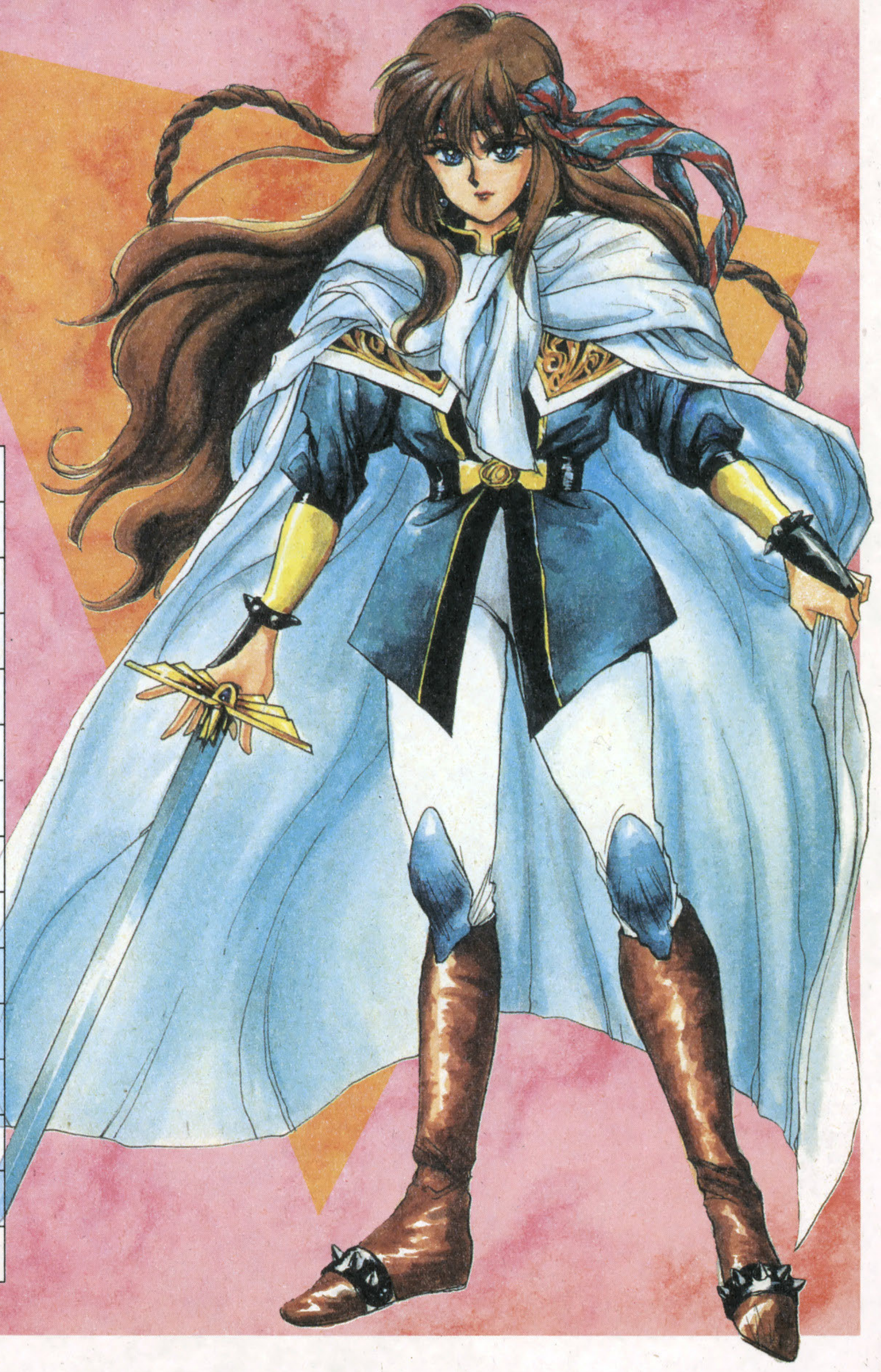
聖騎士シオン

▶戦士 ▶属性：善（L）



女性ながら王国の第２騎士団長を務め、聖王ウェンリーク８世の信望も厚かった。魔軍の刃に倒れたウェンリーク８世の遺言として聖王軍の後継者に任命された。

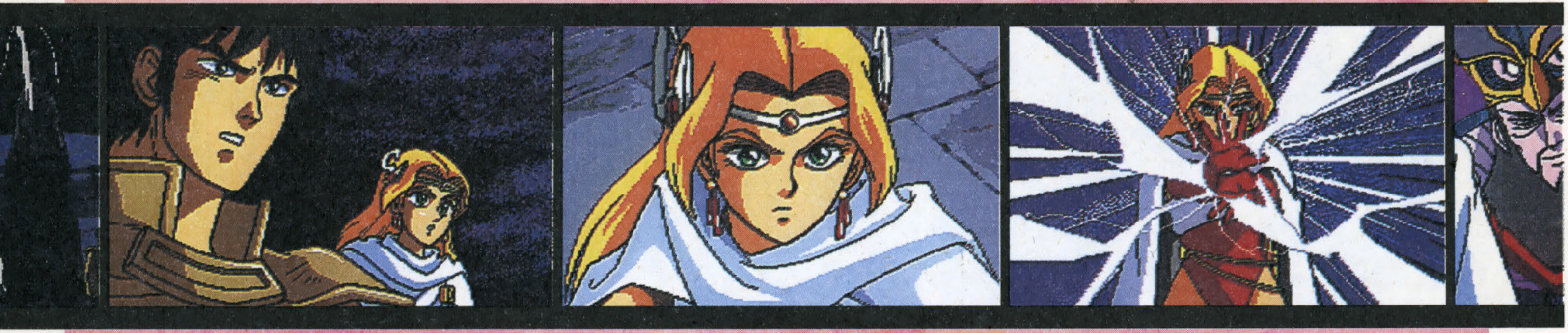
ウェンリーク９世と同じくその属性は善で、軍隊はローとニュートラルの兵士、モンスターで編成。

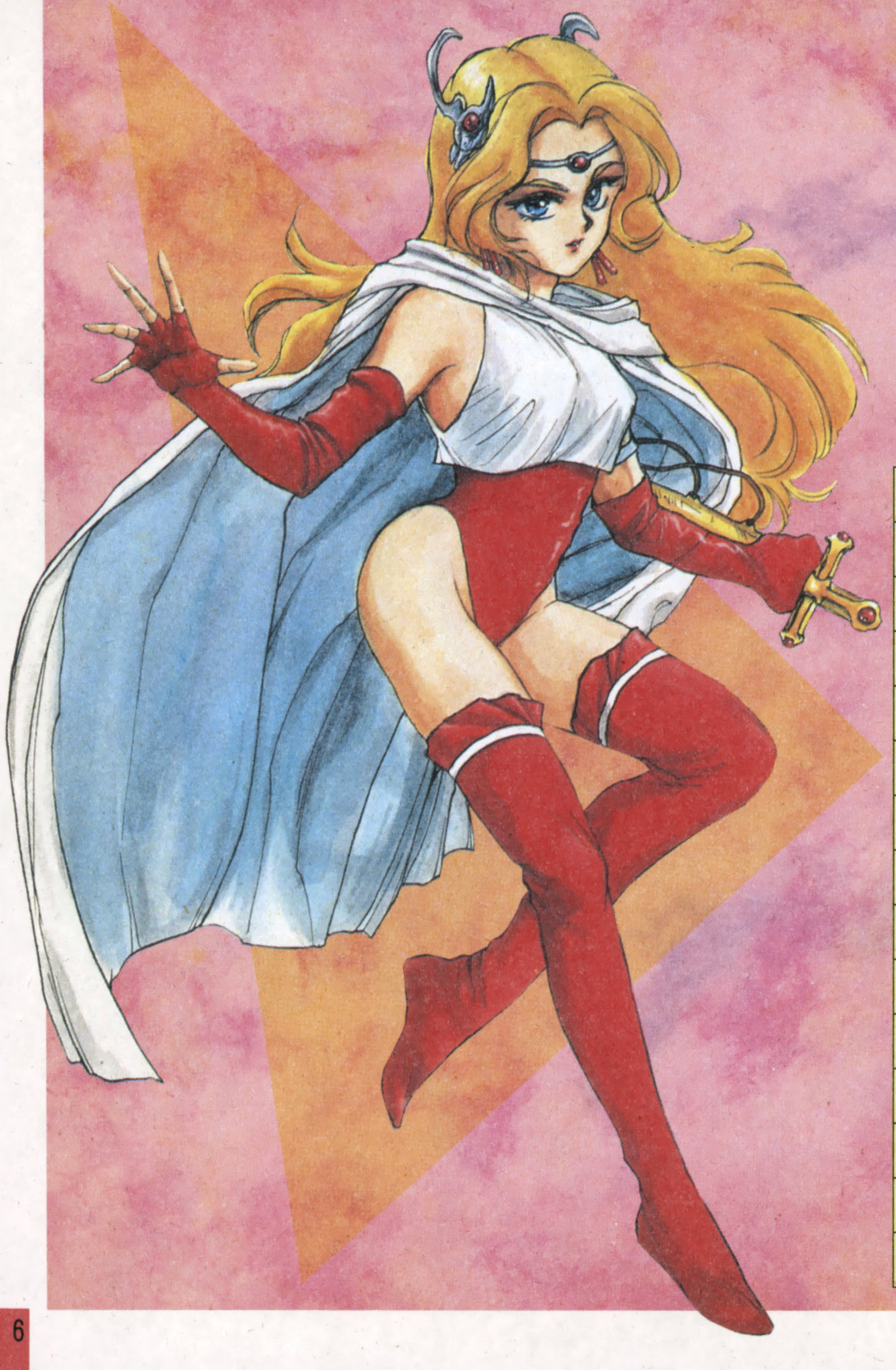


HP	200	体力、４人中２番目
移動	6	１回に移動できる数
攻撃	200	武器による攻撃力
守備	90	物理的な攻撃の守備力
耐性	戦士のため魔法防御は低い	
魔法	治癒系魔法以外の魔法攻撃は苦手	
統治	70	１ターンごとの収入に関係
統率	90	守備隊の能力に関係する
知性	65	最大ＭＰに関係する
信仰	65	治癒の魔法の効果に関係
運	90	攻撃回避の確率に関係する
財力	30	１ターンごとの収入に関係
魔力	30	最大ＭＰに関係する
金	1550	兵隊を雇う、道具を買う
MP	140	モンスターを雇う、魔法

妖術師イメルダ

▶魔導士 ▶属性：悪(C)





もとは宮廷魔術師だったが、闇の魔導士ヴェロネーゼの策略にかかり、聖王ウェンリーク8世を殺害。聖王が倒れてから真相を知り、打倒ヴェロネーゼを誓う。

邪法に身を染めたため属性は悪で、軍隊はカオスとニュートラルの兵士、モンスターで編成される。

HP	150	体力、４人のなかで最低
移動	5	１回に移動できる数
攻撃	80	武器による攻撃力
守備	60	物理的な攻撃の守備力
耐性		魔法防御は平均的
魔法		攻撃魔法のバランスは４人中最高
統治	30	１ターンごとの収入に関係
統率	40	守備隊の能力に関係する
知性	90	最大ＭＰに関係する
信仰	50	治癒の魔法の効果に関係
運	65	攻撃回避の確率に関係する
財力	80	１ターンごとの収入に関係
魔力	90	最大ＭＰに関係する
金	950	兵隊を雇う、道具を買う
MP	350	モンスターを雇う、魔法

闇傀儡師アモン



▶僧侶　▶属性：悪（C・U）

HP	220	体力、４人のなかで最高
移動	7	Ｉ回に移動できる数
攻撃	220	武器による攻撃力
守備	150	物理的な攻撃の守備力
耐性	魔法防御はきわめて高い	
魔法	魔法の能力は４人中最高	
統治	90	Ｉターンごとの収入に関係
統率	55	守備隊の能力に関係する
知性	50	最大ＭＰに関係する
信仰	0	治癒の魔法の効果に関係
運	10	攻撃回避の確率に関係する
財力	20	Ｉターンごとの収入に関係
魔力	90	最大ＭＰに関係する
金	560	兵隊を雇う、道具を買う
MP	560	モンスターを雇う、魔法

闇の王、邪悪なるヴァンパイア。自ら聖王ウェンリーク８世を亡き者とし、その姿を奪って聖王軍を操る。ヴェロネーゼを倒し闇の覇権を手に入れるのが目的。

属性は悪で、軍隊はカオスとアンデッド（これもカオスの一種）の兵士とモンスターで編成される。



ヴェロネーゼ軍

闇の魔導士ヴェロネーゼ



禁断の邪法に手を出した罪により、師ギリアムにより暗黒の島ヴィオスディアへ、アーリマンを封じこめた〝闇の宝珠〟と共に封印される。しかしその封印の歳月によって、ヴェロネーゼは人類に対する憎悪をつのらせていく……。そしていま、300年の年月をかけて封印を打ち破り、魔軍を率いて人類の滅亡という復讐を開始したのだった。





⬆大魔導士ギリアム。〝闇の宝珠〟の監視者でもあった。



⬆宝珠の力を利用して封印を解く…。それは闇の力も解き放つ。



⬆闇の力を利用して自らの肋骨から魔軍四天王を誕生させた。

魔　軍　四　天　王

地獣ダ・ハーグ



邪悪なる地の精霊との契約により生み出された。その性格は残忍きわまりなく、その日の気分で部下をなぶり殺したりする。攻撃方法や正体は身にまとったローブに隠されてハッキリしない。土の魔法を自由自在に操る。



水獣ヒタースーパ



邪悪なる水の精霊との契約により生み出された。半魚人の容姿からわかるように、水中での戦いには絶大な力を発揮する。力はきわめて強いが、軍の指揮能力はさほど高くない。地上での戦いは苦手。水の魔法を操る。



風魔ガンドゥール



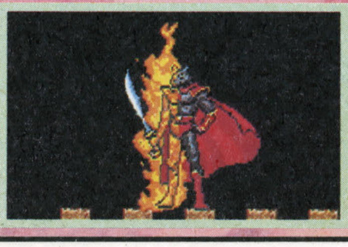
邪悪なる風の精霊との契約により生み出された。かたわらに空を飛ぶ大蛇を従え、風のようにすばやい行動を得意とする。見かけは絶世の美女だが、その性格は冷淡で残酷。指揮能力が高く、知的な攻めをみせる。風の魔法を操る。



炎魔カーマーク

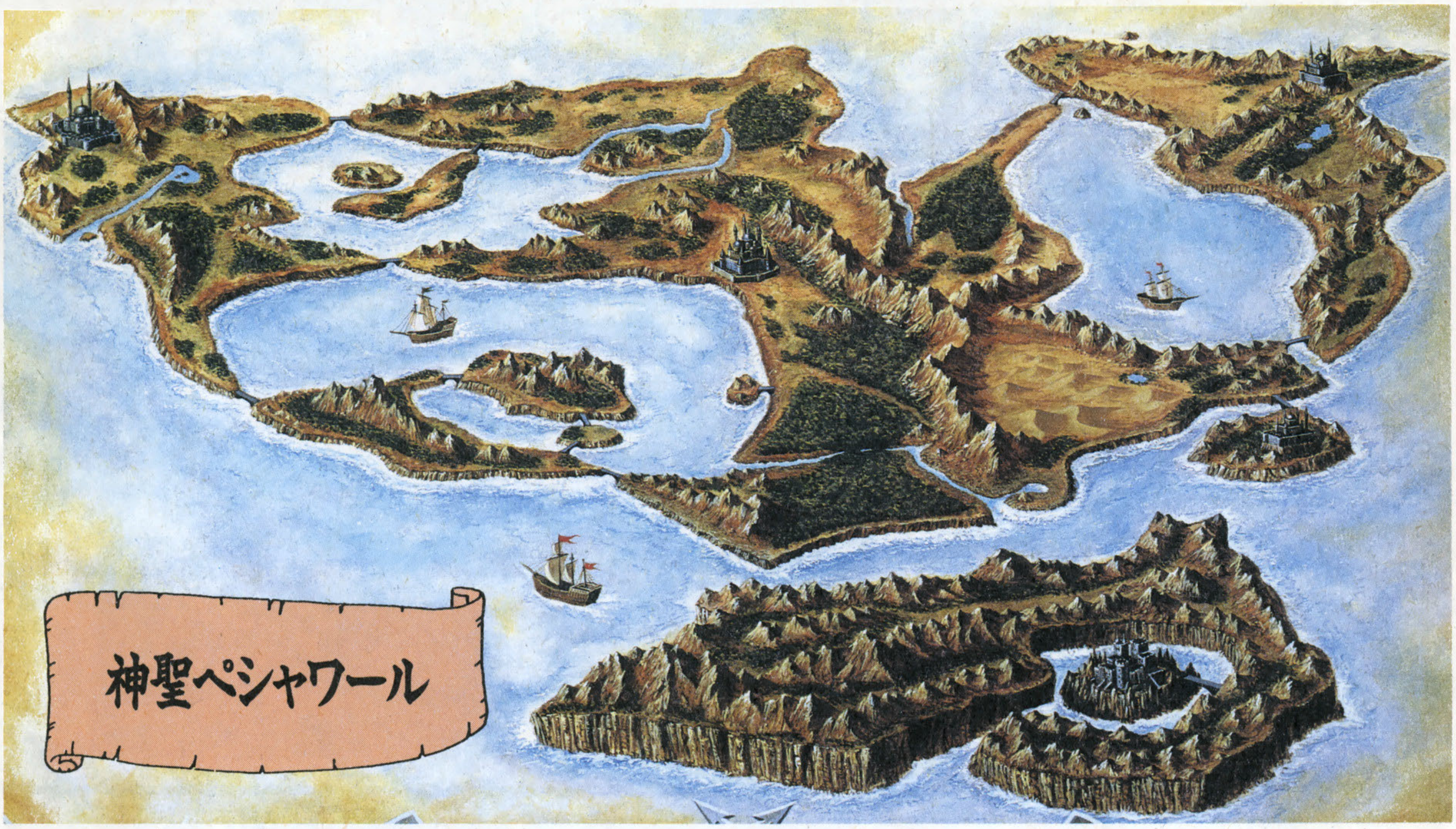


邪悪なる火の精霊との契約により生み出された。半身はつねに灼熱の炎に包まれており、心の奥に秘めた性格を表している。魔軍四天王のナンバー１として、最もヴェロネーゼに信頼されている。プライドが高い。火の魔法を操る。



システム編

ダーク・ウィザードはシミュレーションRPG。まずは独特のシステムを理解しなければならない。しっかり基本をおさえないと勝利への道は遠いぞ。

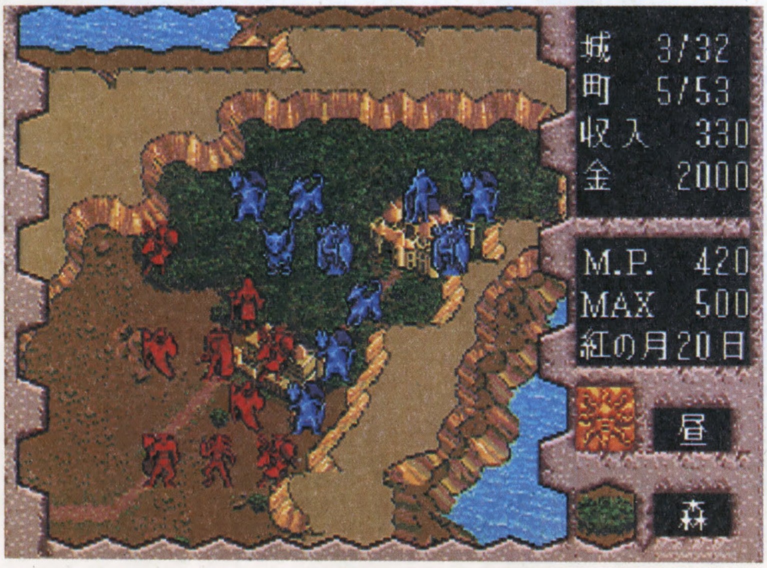


このゲームは、主人公(聖王)をプレイして、闇の軍勢に支配された城を取り戻し、ヴェロネーゼを打ち倒すのが目的だ。

聖王はウェンリーク9世、シオン、イメルダ、アモンの4人のなかから選べて、だれを選んだかによって、ゲームシナリオはまったくちがったものになる。主人公を変えれば4回楽しめるってワケだ。

スタートしたら、MAP上で〝ユニット〟と呼ばれる兵士やモンスターと契約して軍隊を編成。ユニットは経験値がたまるとレベルアップする。生き残れば当然MAP2以降へ持ち越しも可能だぞ。MAP上の城をすべて手に入れるか、敵を全滅させればそのMAPはクリア。次に現れる戦略画面で探索隊の派遣、アイテムの補充などをすませ、次のMAPを選択(選択できないMAPもある)しよう。自分の好みで聖王軍の進行方向を決められるぞ。

①ユニットと契約、軍隊を編成
↓
②MAP上の城を取る、または敵を全滅させ、勝利
↓
③アイテムや探索隊の派遣など戦略画面で次の戦いに備える
↓
④MAPを選択し新たなる戦いへ



■敵、味方ユニット
味方は赤、敵は青で表示される。このユニットをひとつひとつ動かして、戦闘を行う。MAPにはさまざまな地形が存在し、戦闘に重要な関係がある。

■国家ステータス
城…プレイヤー(聖王)が占領している城の数
町…占領している町の数
収入…1ターンごとの収入、占領地に比例して増加
金…プレイヤーの所持金

■MP・MAX
聖王の現在のMPとその最大値。城にいればMPは毎ターン回復。占領した城の数とレベルでMAXが増大。

■暦
現在の日付。日照に関係。

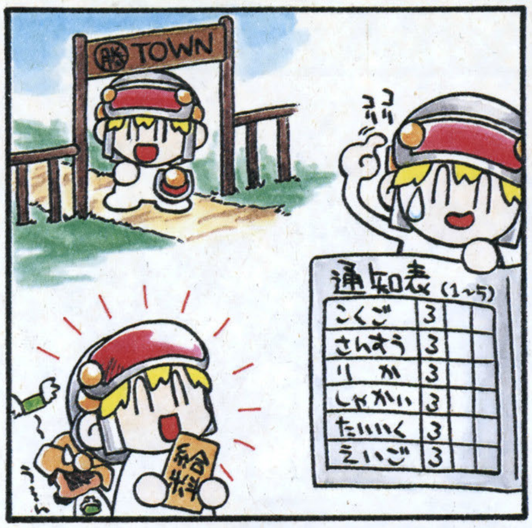
■日照・時間
MAP上の日照状態と時間を表示する。戦闘の際、昼はロー、夜はカオスの軍勢が有利となる。

■地形
カーソルの下の地形を表示。

SYSTEM 1 ユニットとの契約

ヒューマノイドタイプ

基本は4種。L、N、C、すべてに対応。



ヒューマノイドタイプ(人型)を自軍に雇うには、まずお金が必要。コマンドも〝雇用〟で行うことになるのだ。このタイプはL(ロー)、N(ニュートラル)、C(カオス)が存在するので、どの聖王でも雇うことが可能。

基本的に人型は戦闘ではモンスターに劣ってしまうが、武器や防具の装備、道具の使用など利点も多い。なかでも町に入ることが可能なのは人型だけなのだ。情報収集に絶対かかせない存在だぞ。

特長

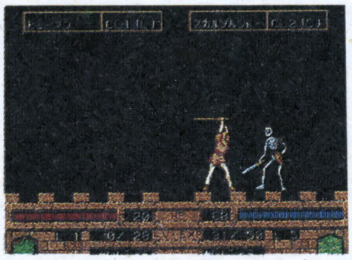
- ●雇うのにお金がかかる
- ●町の中に入ることが可能
- ●主人公の属性はなんでもOK
- ●モンスターよりも弱点が少ない



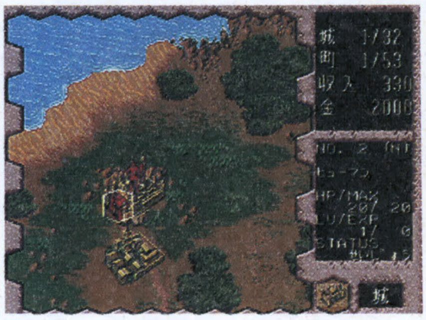
⬅雇用コマンドを選ぶとカーソルが聖王のまわりに移動する。2ターン以降は場所を開けないとダメ。



➡種族と属性の選択画面。自分の好みの種族を選ぼう。そのへんの自由度が人型ならでは。



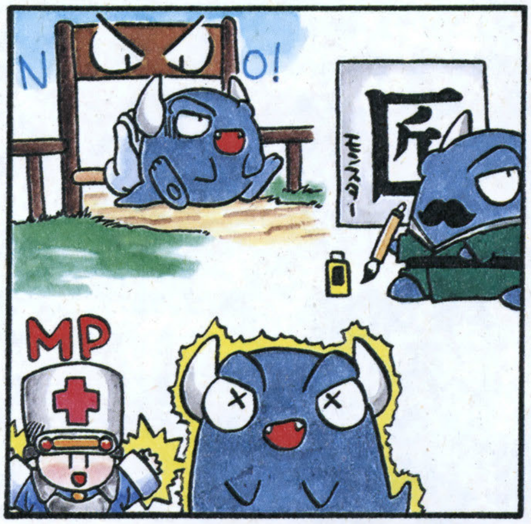
⬆序盤戦の戦闘で比較的地味になってしまうのはしようがない。



⬅ユニット出現。このコマンドはいくらお金があっても、聖王が城の上にいないと使用できない。

モンスタータイプ

地形に合わせて種族を選択。属性も重要。



モンスタータイプのユニットは基本的に戦闘専用といえる。武器、道具などのアイテムはいっさい使用不可能なのだ。コマンドは〝召喚〟を使用する。

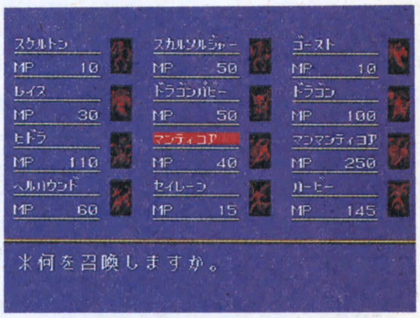
召喚には聖王のMPが必要になる。召喚可能なモンスターの種類も聖王の属性である、L(ロー)、N(ニュートラル)、C(カオス)、U(アンデッド)で決まってしまう。たとえばUの属性を持つモンスターは闇傀儡師(やみくぐつし)アモン(属性はCとU)にしか召喚できない。

特長

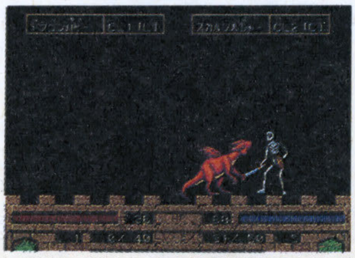
- ●雇うのにMPが必要
- ●町の中には入れない
- ●聖王によっては召喚できない奴も
- ●1つの能力にひいでている



⬅人型とちがってモンスターは、〝召喚〟。これも出現は聖王のまわりだ。コマンドを実行すると…。



➡モンスター選択画面に。そのモンスターを召喚するのに必要なMPが表示される。



⬆戦闘に絶大な威力を発揮するモンスターたちも、序盤はかわいい。



⬅モンスター登場。当然強い奴を召喚すれば、多くのMPを消費することになるのはしかたない。

ヒューマン





←何をやらせても平均的。とりあえず何人かは欲しい。

人型のなかでも平均的な能力を持つ種族。これといって弱点もないかわりに他の3つの種族に比べると、飛び抜けた能力も持っていない。将来成長したときにどんな職業でも無難にこなせるのが長所といえば長所。

HP	20	移動	4	費用	100
攻撃力	12	守備力	8	術耐性	無

エルフ





←とにかく賢い。体力が少ないため戦士にするのは×。

人間よりも背が高く耳がとがっている。優れた知性を持っているため、将来魔術師系の職業につかせるのが得策。逆に体力、腕力の数値は低いため戦士系の職業には向いていない。他種族に比べて術に対する耐性も高い。

HP	18	移動	5	費用	150
攻撃力	18	守備力	7	術耐性	有

ドワーフ





←生まれつきの戦士なのがこの種族。魔法には弱い。

身長は人間よりも小さめだが、筋肉質で腕力は4種族中最高。将来戦士系の職業につかせれば、戦闘の最前線で活躍するユニットになるだろう。逆に魔法系の職業には向いていないし、術の耐性もまったくない。

HP	24	移動	4	費用	120
攻撃力	16	守備力	7	術耐性	無

ホビット





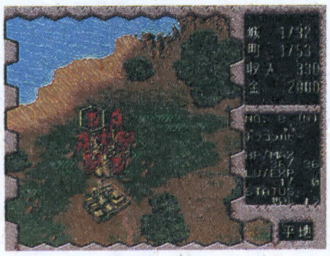
←すばやく呪文をかけてほしい僧侶にぴったりの種族。

人間に比べてかなり身長が低く、臆病。能力的にはエルフの次に知力が高く、信心深いため、将来僧侶系の職業につかせるのがいいだろう。エルフほどではないが、術に対する耐性も持っている。すばやい動きも長所。

HP	20	移動	4	費用	130
攻撃力	9	守備力	6	術耐性	有

初期召喚可能モンスター

初期召喚可能なモンスターはこの14種類。聖王別に召喚できるモンスターは限られている。WがウェンリークSがシオン、Iがイメルダ、Aがアモン。



↑メインの部隊をモンスターだけで編成するのもいいかもしれない。

ドラゴンパピー

召喚可能な聖王 W、S、I、A
必要MP：50



どの聖王で始めても召喚することができるのがこのドラゴンパピー。どの属性のものも成長すると主戦力になるのはまちがいない。

サーペント



聖王：W、S
必要MP：120

海の大蛇。水中戦では強力なユニット。そのかわり地上での戦闘はかなりつらい。

モノケロス



聖王：Wのみ
必要MP：35

角を持つ馬。その角のひと突きはかなりの破壊力がある。成長させるため1つは欲しい。

ベンヌ



聖王：W、S
必要MP：20

機動力をいかせる空を飛ぶタイプのユニット。敵の誘導などの任務はもうバッチリ。

ヒポグリフ



聖王：Sのみ
必要MP：42

機動力も攻撃力も高い万能型のユニット。序盤戦にかなり活躍することになる。

ケンタウロス



聖王：W、S
必要MP：63

半人半獣、手に槍を持ったモンスター。HPが高くなにかと使いやすい。

キメイラ



聖王：Iのみ
必要MP：39

魔力でさまざまなモンスターを合成してつくられた。そのため術の耐性能力が高い。

コカトリス



聖王：Iのみ
必要MP：52

口から石化ガスを吐く、鳥科のモンスター。足は遅いが、守備力が高いため守りに使える。

セイレーン



聖王：I、A
必要MP：25

機動力のある、空を飛ぶタイプのユニット。水の術に対する耐性が異常に高い。

スケルトン



聖王：A
必要MP：10

アンデッドのなかではお手軽に召喚できるモンスター。成長も早いので使いやすい。

ゴースト



聖王：A
必要MP：10

魔法攻撃を得意（じつはそれしかできない）とする。当然、術に対する耐性も高い。

ヒドラ



聖王：I、A
必要MP：110

序盤では最高クラスの能力を誇るユニット。火を吐くため、当然火の術には耐性がある。

マンティコア



聖王：Aのみ
必要MP：40

機動力をいかした作戦に重宝するモンスター。攻撃力もそこそこあるのがありがたい。

ヘルハウンド



聖王：Aのみ
必要MP：60

さわった者をマヒさせる能力を持つモンスター。攻撃力も高いので最前線向き。

SYSTEM 2 3種の魔法の法則

四精霊魔法

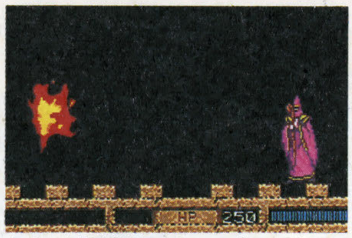
精霊魔法とは火・水・風・土の４つの精霊との契約により使用できる魔法のこと。魔法使いが使用する。

火の精霊：攻撃力が高く、近距離で広範囲の攻撃が得意。

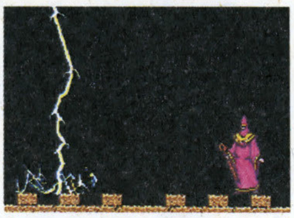
水の精霊：攻撃力はいまいちだが遠距離、広範囲に攻撃できる。

風の精霊：攻撃力はふつう。遠距離での集中攻撃が得意。

土の精霊：攻撃力は最大だが、距離、範囲共に短く狭い。



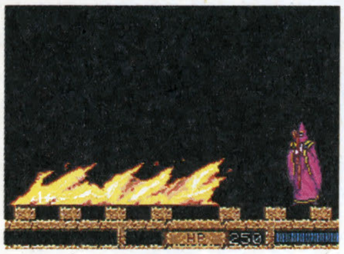
⬆火の精霊魔法レベル２〝ファイア・ボール〟。レベルが上がるほど派手。

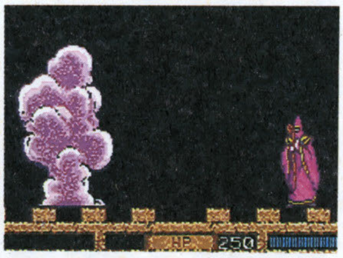


⬅風の魔法レベル４、〝サンダーストーム〟。

術　　　名	精	攻	範　囲	距　離
ファイア	火	20	１ＨＥＸ	１ＨＥＸ
ファイアフラッシュ	火	80	３ＨＥＸ	２ＨＥＸ
コールドブレス	水	10	１ＨＥＸ	２ＨＥＸ
アイスアロー	水	30	６ＨＥＸ	４ＨＥＸ
アイシクルブロウ	水	70	７ＨＥＸ	４ＨＥＸ
サンダー	風	15	１ＨＥＸ	２ＨＥＸ
スーン・サンダー	風	30	２ＨＥＸ	３ＨＥＸ
ボム	土	25	１ＨＥＸ	１ＨＥＸ
ボム・ブラスト	土	50	１ＨＥＸ	２ＨＥＸ
ボムラッシュ	土	90	１ＨＥＸ	２ＨＥＸ

属性魔法





⬅敵を飛ばすＬの属性魔法ホーリーウインド。

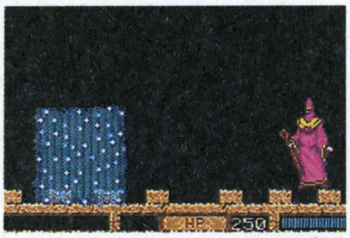
⬆敵を２ターンの間山羊にしてしまう、Ｃの属性魔法ゴート。

属性魔法は自分の属性（Ｌ、Ｎ、Ｃ）によってどの術が使えるかが決定される。つまり１つのユニットは、１種の属性魔法しか使うことはできないのだ。魔法使い、僧侶の両方が使用する。

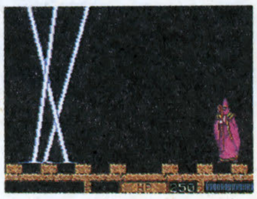
L	ブレス ブロー ブローオフ ホーリーウインド セピュロス	敵のユニットを10ＨＥＸ（ヘックス、距離の単位）飛ばしてしまう魔法。レベルが高いほど射程が長い。
N	コンジャ コンフュージョン ディスオーダー パニック セベアーパニック	敵を２ターンの間混乱させる魔法。これもレベルが高くなればなるほど射程距離が長くなる。
C	ゴート カプリコン フェノメナ ポリモルフ メタルフォーゼ	敵のユニットを、なんと羊に変えてしまう魔法。有効時間は２ターンの間、レベルが上がれば射程が長くなる。

信仰魔法

神への信仰の代償として使用できるようになる魔法。攻撃、攻撃補助、防御、治癒（ちゆ）などの系列があり、通常、聖王、僧侶が使用する。



⬆ゲーム中最も見ることになる治癒系の魔法。レベルが上がるとＨＰ回復効果と射程距離がパワーアップする。



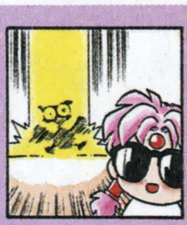
⬅僧侶が唱える攻撃魔法スターブレイド。

治癒系



ユニットのＨＰを回復させる重要な魔法。効果的に使用しよう。

攻撃系



聖なる光で魔物を滅ぼす。僧侶にとっては唯一の攻撃魔法。

攻撃補助系



敵をマヒさせる魔法は、タイミングがよければ絶大な効果がある。

防御系



対魔法使い戦に重宝する、魔法防御の魔法。後半戦で重要になる。

聖王の魔法

主人公である４人の聖王は四精霊魔法や信仰魔法のなかでもオリジナルの魔法を使いこなす。破壊力や効果、とくに画面の派手さは絶大なのだが、魔法自体のレベルアップがないのが残念。

さて今回とり上げた魔法は、ほんの一例。聖王の魔法と四精霊魔法はこれ以外にも多くの術が存在するのだ。

	術　　　名	系統	範　囲	距　離	効　　　果
ウェンリーク	ファイア・ボルト	火	１ＨＥＸ	３ＨＥＸ	100ポイントのダメージ
	メディカル	治癒	１ＨＥＸ	ＭＡＰ全体	ＨＰをＭＡＸまで回復
シオン	ヴァルボルト	風	３ＨＥＸ	４ＨＥＸ	90ポイントのダメージ
	プロテクト	防御	７ＨＥＸ	ＭＡＰ全体	防御力＋50％
イメルダ	ブリザードブレス	水	７ＨＥＸ	４ＨＥＸ	90％の確率で凍結
	レジストマジック	防御	１ＨＥＸ	ＭＡＰ全体	100％の確率で魔法防御
アモン	メルトアース	土	７ＨＥＸ	３ＨＥＸ	80ポイントのダメージ
	ナイトシェイド	防御	１ＨＥＸ	ＭＡＰ全体	防御力＋90％



⬅ウェンリーク９世の使用する火の精霊魔法ファイア・ボルト。

SYSTEM 3 戦闘

ゲーム中、最も大事なのが戦闘。魔法を使っても、武器で攻撃しても、敵に勝たなくてはお話が進まないのだ。

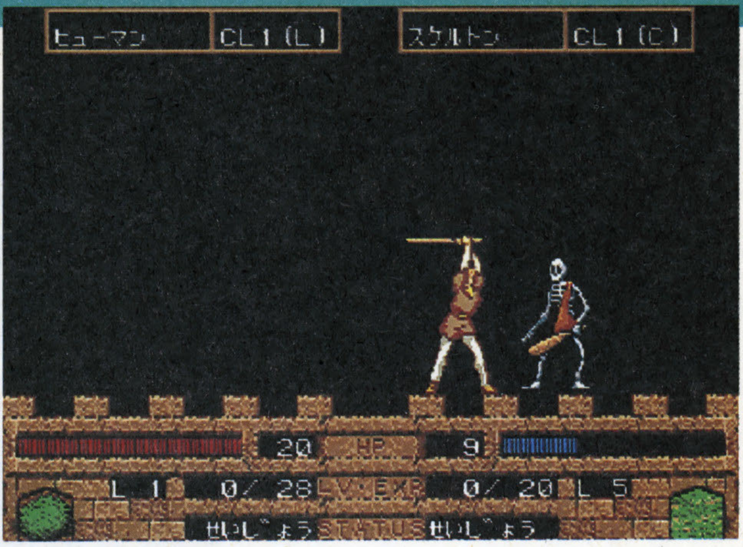
敵と戦闘するには、3つのパターンがある。まずはMAP上で敵に対して戦闘コマンドを実行する場合。次に攻撃魔法の使用。最後は敵に仕掛けられる場合。どんな時でも自軍のユニットがやられてしまわないように作戦をたてるようにしよう。使い捨て感覚でユニットを使用していると、あとで絶対泣くことになるぞ。



⬆MAP上でとなりあった敵のユニットに戦闘コマンドを実行。



⬆やった！　勝ったぜ！　あわれ敵のユニットは消滅するのでした。



●戦闘画面で大事なのはHPと経験値、現在ユニットのいる地形。とくに地形は要チェック。

●オプションなどで戦闘を簡易モードにしてあるとこのアニメーションはカットされてしまう。

SYSTEM 4 道具

戦闘時にはどうしてもモンスタータイプに見劣りしてしまう人型のユニット。オレはモンスターはキライだ！　なんて人にかかせないのが武器や防具、道具などのアイテム類。これらはモンスターには持つことも使うことも不可能だからね。

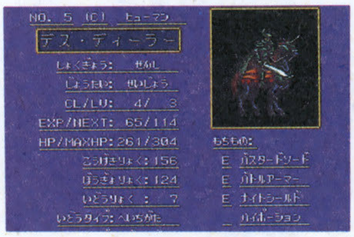
とくにやくそうなどの体力回復系のアイテムはかかせないぞ。イベントなどの謎に使用される物もたくさんあるしね。



⬆武器などは装備コマンドで装備する。装備中の物にはEマークがつく。



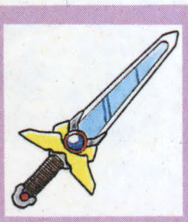
⬆アイテムの使用は文字どおり、使用コマンドで。これは当たり前。



➡うーん。ここまでくればなかなかのもの。アイテムってありがたい。

武器　装備で攻撃力が上がる。ボウだけ遠距離攻撃が可能。

ソード



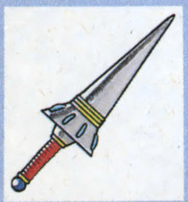
ショートソードはすべての職業が使用できる。基本的には戦士の武器。

アックス



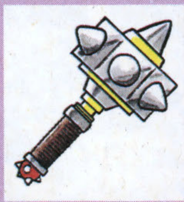
武器のなかでも攻撃力が高い。Cの属性の戦士のみが使用可能。

ランス



Lの属性の戦士のみ使用可能。馬上で使用する強力な物も登場する。

メイス



刃のない、僧侶や魔法使い専用の打撃武器。全属性使用可能。

ボウ



Nの属性の戦士のみ使用可能な遠距離攻撃武器。シールド装備不可。

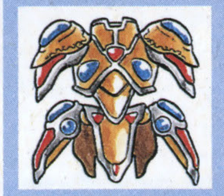
スタッフ



全属性使用可能の魔法使い用の杖。なかには魔法の効果のある物も。

防具　装備で防御力が上がる。特殊能力がある物もある。

アーマー



たいていは属性に関係なく装備可能だが種族で装備できない物も。

ローブ



魔法使い、僧侶などアーマーを装備できない職業用の防具。

シールド



基本的に属性は関係なしの戦士用防具。弓といっしょには装備不可。

道具　人型ユニットにしか持てない、使えない。

やくそう



いちばん使用するアイテム。各ユニット、最低一つは持っていたい。

アミュレット



属性がLのユニットのみ使用可能。魔法回避率が20%アップする。

力のくすり



射程距離1HEX以内のユニットの力を一時的に+5するアイテム。

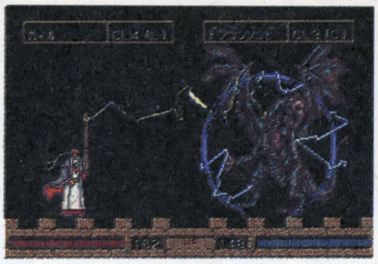
イベントアイテム



イベントで、伝説の剣や防具などの特殊なアイテムも登場する。

SYSTEM 5 ユニットの成長システム

プレイヤー（聖王）の使うユニットはふつうのＲＰＧと同じように、戦闘を繰り返すことで経験値を得てレベルアップし、さらに一定量レベルアップすると〝クラス〞が１つアップする。ランクアップするとヒューマノイドタイプは上級職に転職、モンスタータイプは１ランク上のモンスターに進化するぞ。転職や進化で各数値がアップするのは当然だけど、戦闘時やステータス時のグラフィックまで変化するのがスゴイ。さすがＣＤロムってところかな。



⬆派手な魔法攻撃が決まった！　レベルが上がれば上がるほど気持ちいい。



⬆モンスターはこまめに進化させておかないと後半でつらくなるぞ。

ヒューマノイドタイプ

ヒューマノイドタイプはすべて４段階の転職をする。僧侶と魔法使いはみんな同じに見えるけど、使える呪文などがちがうのだ。



⬅ローファイターの進化図。戦闘時のグラフィックがしだいにかっこよくなっていく。

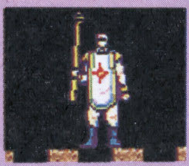
ローファイター　+500G

聖なる戦士。この後ナイト、パラディンに転職する。属性がLの軍隊の主力となる職業。ランス系の武器を使いこなす。



ロープリースト　+450G

聖なる僧侶。この後はビショップ、クレリックと転職する。聖なる神への信仰心が高いため、治癒魔法が強力。



ローメイジ　+420G

聖なる魔法使い。この後ローソーサリー、ローマレフィカスへ転職する。火の精霊魔法を最も得意とする。



ニュートラルアーチャー　+530G

この後はスナイパー、レンジャーと転職する。遠距離攻撃が可能な武器、ボウを装備できる唯一の職業である。



ニュートラルプリースト　+430G

僧侶というよりも僧兵。この後はモンク、ドルイドと転職する。攻撃力はL、N、Cの僧侶のなかで最も強い。



ニュートラルメイジ　+400G

この後は、ニュートラルソーサリー、ニュートラルマレフィカスと転職する。水の精霊魔法を自在に操る。



カオスバーバリアン　+490G

蛮族の戦士。この後は、バーサーカー、デス・ディーラーと転職する。腕力はヒューマノイドタイプ系職業のなかで最高。



カオスプリースト　+460G

邪教の神に仕える僧侶。この後、ダークプリースト、ダークビショップと転職する。治癒系の術よりも攻補系の魔法が得意。



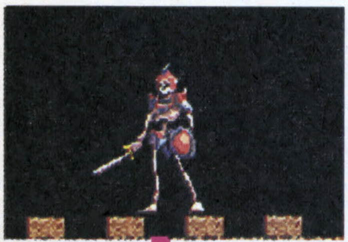
カオスメイジ　+420G

闇の魔法使い。この後、ウィザード、ネクロマンサーと転職する。能力値だけならLとNのメイジよりも優れている。



モンスタータイプ

モンスターは４段階に進化するタイプと２段階に進化するタイプの２種類存在する。どちらもやられないように成長させるのがとても重要。



➡ちょっと頼りないスカルナイトも……。



⬅デス・スカルに進化すればこのとおり。

L

ドラゴンパピー

Lのドラゴンパピーは、ドラゴン、ドラゴンロード、ファイアドラゴンと進化する。名前のとおり火に強い。



⬆火を吐き、火に強いファイアドラゴン。

モノケロス

モノケロスが進化するとモノペガサスに。空を飛び移動能力も抜群にアップする、進化後に急成長する典型。



⬆よく考えると翼が生えてくるのがスゴイ。

N

ドラゴンパピー

Nのドラゴンパピーは、ドラゴン、アイスドラゴン、フロストドラゴンと進化する。Lとは正反対の進化となる。



⬆パピーの時はＬもＮもいっしょなのに……。

ケンタウロス

ケンタウロスはケイローンに進化する。ケイローンになると、ボウによる遠距離攻撃が可能となる。



⬆ケイローンになるとボウが標準装備。

C

ゴースト

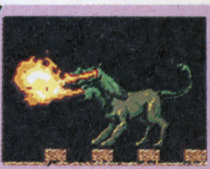
レイス、リッチ、グレートリッチと進化する。信仰魔法以外の魔法攻撃はほとんど無効化してしまう能力を持つ。



⬆装備も一新され、能力も高くなる。

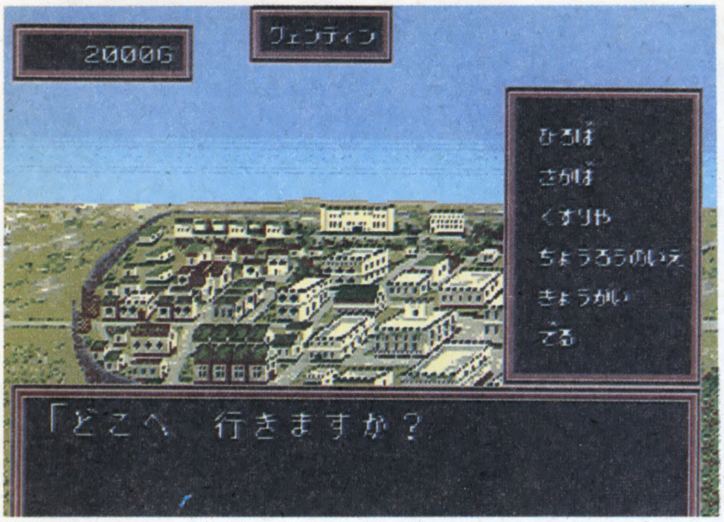
ヘルハウンド

ヘルハウンドはケルベロスに進化する。敵をマヒさせる能力も進化と共にレベルアップ。かかる確率が高くなる。



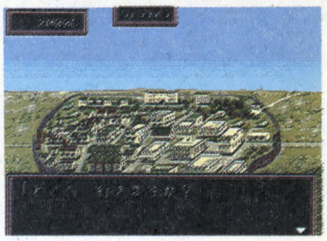
⬆地獄の番犬は火を吐けるようになる。

SYSTEM 6 町



ペシャワール大陸ＭＡＰ上には、たくさんの町が点在する。戦闘中、町にユニットを重ねると〝入る〟というコマンドが表示され、アイテム売買、ＨＰの回復や情報収集が可能なのだ。どんなにモンスターが好きでも、町を訪れるために人型のユニットはつねに必要だぞ。





⬆町はたいてい２ＨＥＸ分あるのでとなりに敵がいても中に入れる。



⬅町に人型ユニットを重ねると〝入る〟ことが可。

情報収集

情報収集はあらゆる場所でできる。大事なメッセージを聞き逃さないように。

広場・長老の家



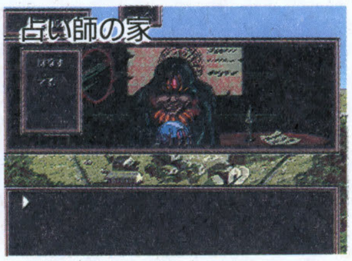
⬅情報のホームラン王。とりあえず行ってみるのがふつう。

武器・道具屋



⬆武器屋や道具屋でも情報は手に入る。ついつい忘れないように注意しよう。

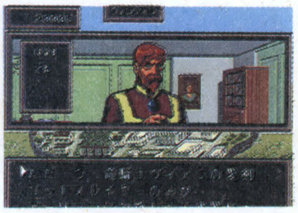
占い師の家



⬆たまにはお金を払って情報を買うことも大事なのだ。

たくさんの情報が手に入る!







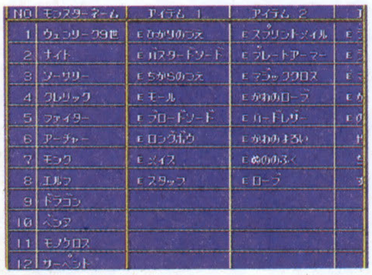


⬆ちょっとしたことからイベントが開始する。

⬆こまめに情報を集めるクセをつけよう。

アイテムの売買

町を訪れたら武器の買い替えやアイテムの補給は忘れずにしておきたい。事前に一覧表などで各ユニットの装備を確認しておくのもいいかもしれないぞ。店の種類は、各町によってちがうから注意しよう。



NO	モンスターネーム	アイテム 1	アイテム 2
1	ウェンリー39世	E ひかりのつえ	E スプリントメイル
2	ナイト	E バスタードソード	E プレートアーマー
3	ソーサリー	E ちからのつえ	E マジッククロス
4	クレリック	E モール	E かわのローブ
5	ファイター	E ブロードソード	E ハードレザー
6	アーチャー	E ロングボウ	E かわのよろい
7	モンク	E メイス	E ぬののふく
8	エルフ	E スタッフ	E ローブ
9	ドラゴン		
10	ペンタ		
11	モノケロス		
12	サーペント		

➡各ユニットのアイテム一覧表。同じ物を２つ買ってしまうことのないようにね。

武器屋

装備品である武器や防具を買う。町を訪れたらまず品ぞろえの確認を忘れないように。



➡武器屋。店の人の顔は各町でちがう。



⬅自分で装備できない物はこう聞かれる。

道具屋

町の便利屋さん。武器以外のアイテムはたいていここで手に入る。なかには使い方がわからない物まであったりして…試すのがちょっと怖い。



⬆一般的な物の他にも、たくさんの種類のアイテムを売っている。

薬屋

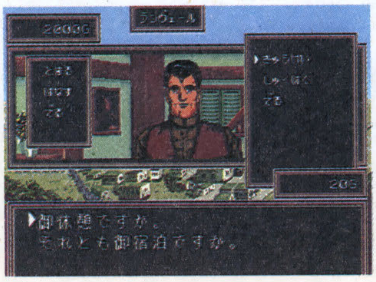
やくそうや力のくすりなど身体にやさしいアイテムの専門店。疲れたら忘れないように。



⬅ここでしか手に入らない物も多い。

泊まる

人型のユニットだったら、宿屋に泊まることでＨＰを回復できる。休憩と宿泊はその時のＨＰによって使い分けるのが賢いやり方。



⬅町に入る時刻も、宿泊か休憩かの選択にかかわってくる。

???

この他にも、教会で〝祈る〟とか、鍛冶屋で〝きたえる〟などのコマンドが存在する。いったいどんな効果が？



⬆祈れ！ きっと何かいいことがあるにちがいない。

SYSTEM 7 戦略コマンド画面

ＭＡＰのクリア条件を達成すると、この戦略画面に切り替わる。ここでさまざまな準備を整えてから先のＭＡＰを選ぼう。きちんと防衛対策を練っておかないと、すぐに敵に逆襲されてしまうのがこのゲームの特長なのだ。

ここでの重要ポイント

- **クリアずみのMAPの探索**
- **アイテムの売買**
- **城の防衛ユニットの配置**





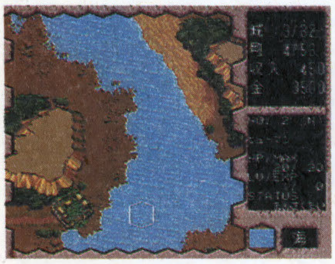
⬆➡ボスが逃げたぞ！ 城は占領したし、これでＭＡＰクリアだ。次に現れるのが戦略画面。次の戦いにそなえ、部下に指令を与えよう。当然、聖王ごとにグラフィックが変わるのだ。

探索隊の派遣

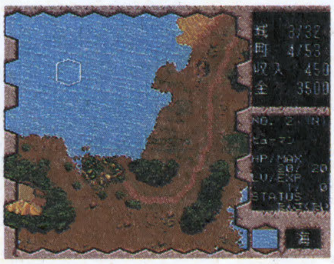
いままで通過したＭＡＰ上の町へ探索隊を派遣する。戦闘中には行くのがめんどうな辺境の町へは〝わざと行かない〟で、あとから探索するのが賢いやり方かもしれないぞ。



⬆探索隊を派遣。といってもカーソルのみが表示されるだけ。



⬆１回行った町で情報を確認するのも簡単。ひとっ飛びでらくちん。



⬆戦闘中に行けなかった辺境の町へだってこのとおり。あっという間だ。

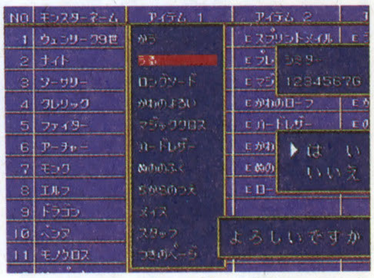
アイテムの売買

なんといままで通過した町で売っていた武器や防具、道具などのアイテムの売買がここでできてしまう。次の戦いにそなえて、準備はおこたらないように。





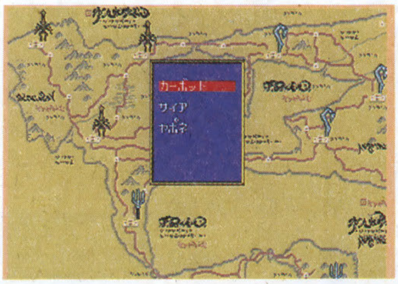
⬆いままで通過した町で売っていたアイテムならなんでも手に入る。道具のチェックにも便利。



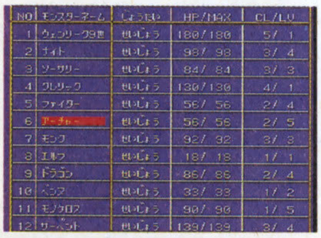
⬆いらない物は売ってしまおう。きちんと整理しておかないとあとで困るぞ。

守備隊の配置

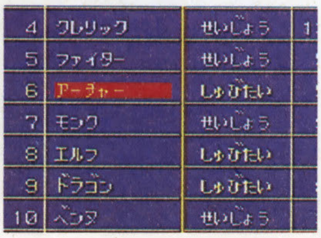
戦略コマンドのなかでも最も難しいのが、この「占領した城への守備隊の配置」。１度占領した城を空っぽのまま放置しておくと確実に敵に奪い返されてしまうぞ。要注意ね。



⬅まずは配置先の城を決定しよう。



➡そして守備隊にするユニットを選択する。

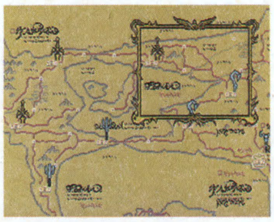


➡守備隊が配置された。聖王のいない間頼むぞ。

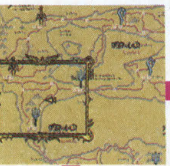


次のMAPへ進む

先に進むべきＭＡＰが１つじゃないこともある。ＭＡＰの選択は、今後のゲーム展開にスゴク関係してくる。よく考えてからにしよう。



⬆先に進むＭＡＰが１つしかない時は悩む必要はない。







⬆ＭＡＰ１から先へ進む時、ＭＡＰ２か３を選択する。どちらにするかでゲーム進行が変わる。

攻略入門編

ここではMAP1～6までのつながりと各MAPを大攻略。実際プレイする時はどのルートで進攻して行くのか、細かくチェックしていこう。

1 地形を見きわめる

戦闘が開始されたらざっとMAP全体をながめて、活躍するであろうユニットを選びだそう。

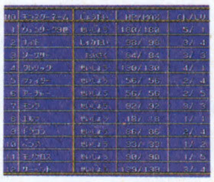


⬆囲まれた…陸地が狭いと移動範囲が極端に少なくなるぞ。

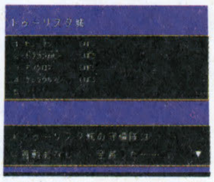
とくに今回紹介している前半は、海に囲まれた地形がとても多い。水中戦用のユニットは敵を誘導して効果的に戦おう。主力は、狭い陸地で囲まれないように。

2 守備隊を忘れない

敵の城と隣接している自軍の城は、絶対空っぽにしてはいけない。かといって強いユニットをたくさん守備隊として配置してしまうと先へ進むのがつらくなるし…。うーん悩むぜ。



⬆守備隊の確認。うん、がんばってるようだ。



⬆ゲームオーバーの次に見たくない画面だ。

3 あとから探索する

さっきもいったように遠い町はわざわざ戦闘中に行くことはない。戦略コマンド時に探索隊を送ればＯＫなのだ。まずは戦闘に集中するのが大切。



⬆どうしても最初の戦闘中にイベントが見たい人は別。



ＭＡＰ１～６を進めるには３つのルートがある。まずは１、２、４と進むルート。次に１、３、６と進むルート。最後が１、３、５と進むルート。なかでも５のＭＡＰは序盤で最も つらい。なるべく最初の１、２、４か、１、３、６のルートを進むようにしよう。５はあとから占領すればいいのだ。

神聖ペシャワール北西部
前半MAP6までの位置関係



⬆ＭＡＰ２、テオート橋付近。ここをタイミングよく渡ってしまえれば…。



⬆ＭＡＰ５、エウレカの町近辺。この町を拠点に敵を片づけよう。

MAP 1

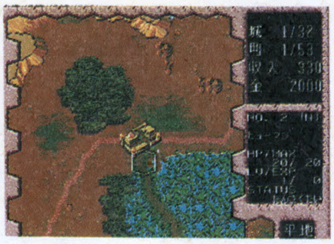
ゲーム開始MAP。ゲームを知るための小手調べだ。

プレイヤーは最初左上の城、クェンティンの上にいる。地形自体は平地が多く、順序よく正面から攻めていけばどんな味方のユニットを選択しても（水中戦用ばかりだとつらいかもしれない…）なんの苦もなく攻略できるはずだ。右下のトゥーリスタ城を占拠するとクリアが楽だぞ。

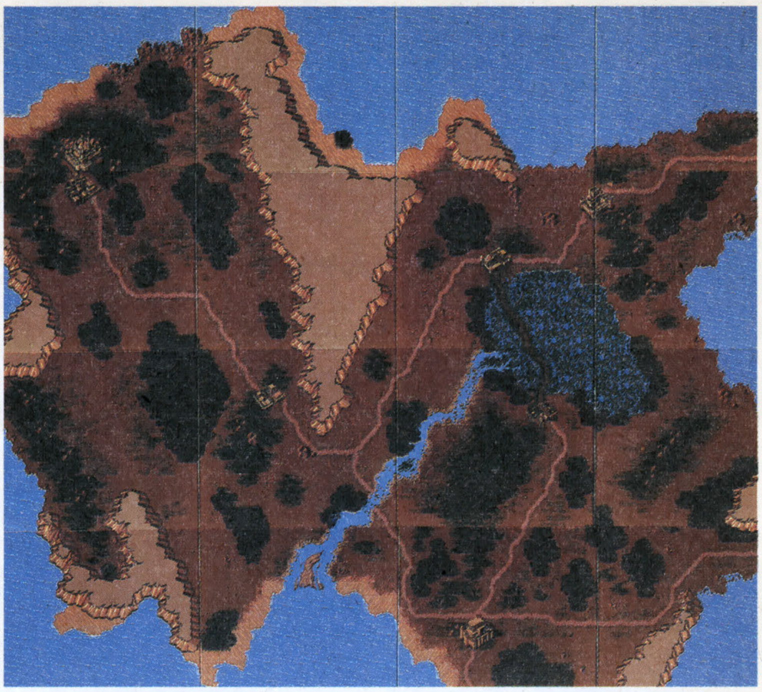
城:3
町:4



⬆MAP中央下のキャストの町。両軍の主力はこの辺りでぶつかる。



⬆MAP中央の町、シムリー。ここを手に入れてしまえばクリアは目前。



MAP 2

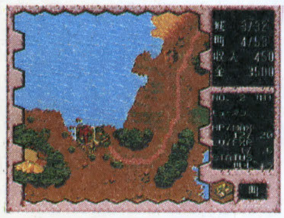
突然、MAPが海だらけ。変なところに町もあるぞ。

スタートはノーマ城から。敵ボスは右端のバニフォ城にいるから、ここはいかにしてMAP中央上の橋を渡るかにかかっている。水中戦用のユニットで攻めるのも手かもしれない。

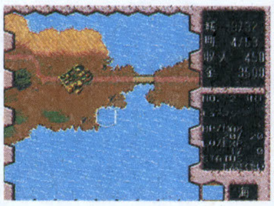
城:2
町:4



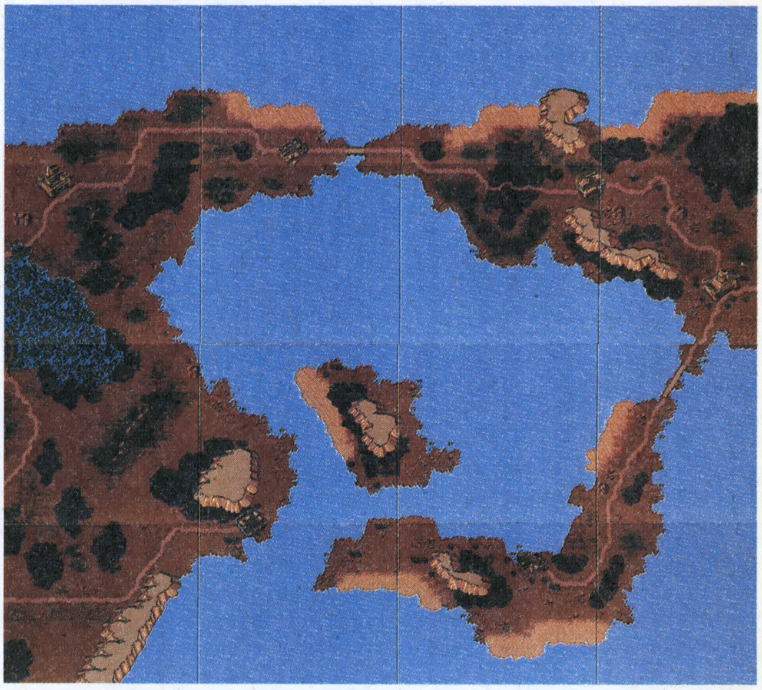
⬆左下のドレイクの町にわざと寄ってみる。



⬆ふつうに攻略してたら絶対寄らない、右下のニーベの町。



⬆MAP中央上の橋。ここでの戦闘は極力さけたい。

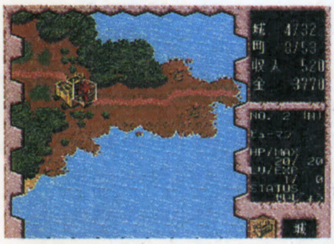


MAP 3

中央に山脈、まるで島のようなMAP。水に注意。

スタートは左上のトゥーリスタ城。敵ボスは中央下のマナティの城にいる。右のエスニの城にも敵はいるのだが、この際ムシして一直線に南下して勢いで敵を撃破してしまおう。このMAPの敵の属性は水なので、絶対に水中戦は挑まないように。山へ引きずりこもう。

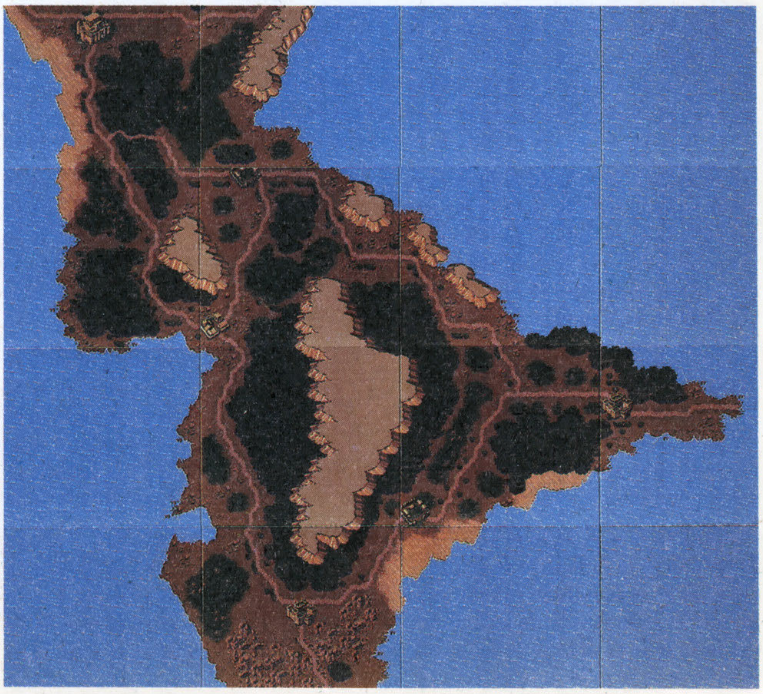
城:3
町:3



⬆MAP右のエスニ城。ここへ来るのはレベルアップしたい時だけ。



⬆真っすぐに南下。このユーナスを敵より先におさえてしまいたい。

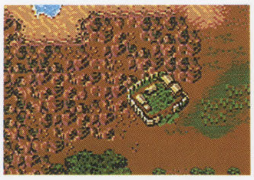


MAP 4

町が点在する情報の多いMAP。見逃さないように。

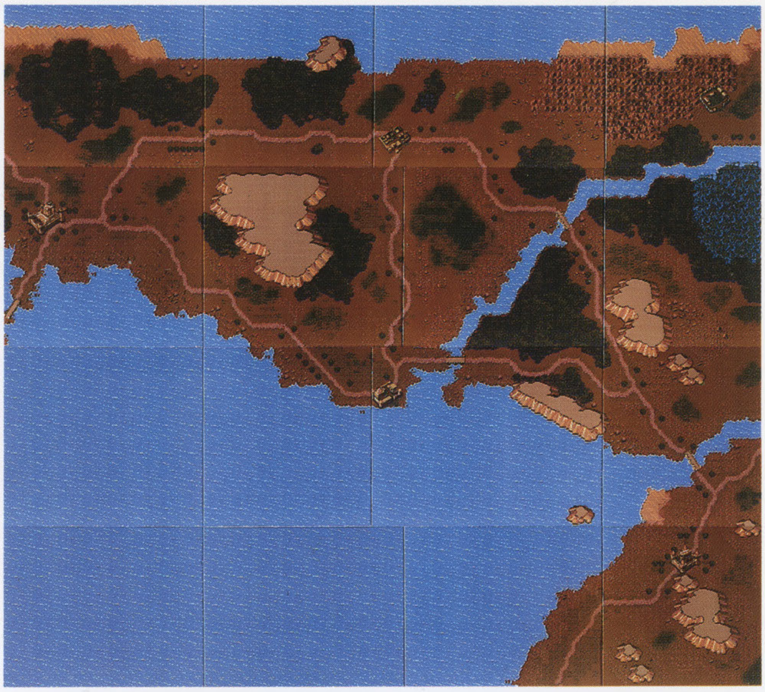
スタートは左のバニフォ城。敵は中央下のバース城にいる。敵の属性は土なので、水中戦用のユニットで敵を水中に引きずりこむのも手。

城:2
町:3


⬆3つの町が点在する。運命の出会いが待っている？


⬆ここから水中戦用のユニットを直接バース城に向かわせるのも可。


⬆この橋はすぐに渡りきること。ボス戦まであと一歩なのだ。



MAP 5

ほとんどが海のMAP。つらい戦いが待っているぞ。

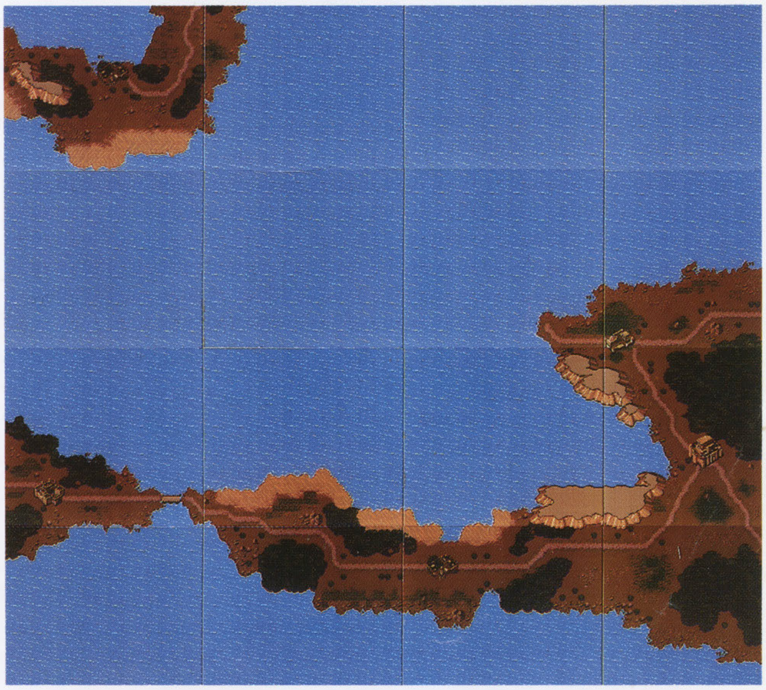

⬆この辺りで敵と戦うのはさけたい。ガンガン右へ攻めこもう。

スタートはＭＡＰ左のエスニ城。敵ボスは右のカーボット城にいる。敵の属性が水の上に、地形は海ばかり。ムリしてこのＭＡＰは戦わない方がいい。あとで来よう。

城:2
町:3


⬆ＭＡＰ２で行けたニーベの町。ここでも行ける。


⬆この町まで無事来てしまえばあとはボスのみ。

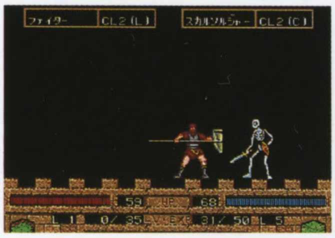


MAP 6

このMAPも海が多い。陸地の確保が勝利の鍵。

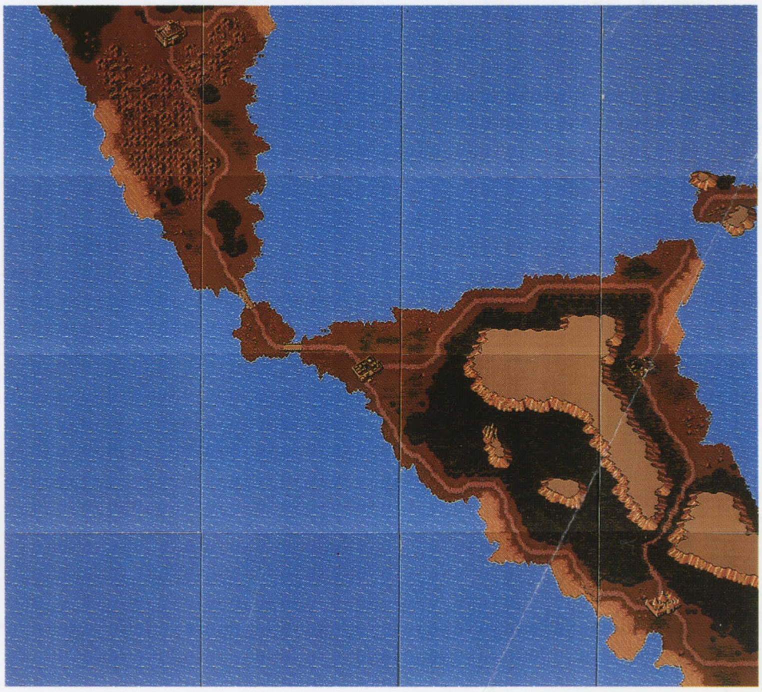
自分は左上のマナティの城から始まる。敵のボスは右のサイアの城に。攻撃を受ける前に中央の橋は渡ってしまいたい。このＭＡＰもかなり苦戦するだろう。

城:2
町:2


⬆ここへ来るまでに少なくとも１回はクラスチェンジしておきたい。


⬆この辺りでは、敵はムシして先へ進もう。


⬆この辺りの町になると情報も重要になってくる。





㊖PCエンジン9月号増刊
㊖メガドライブ
VOL.1ふろく②

■発行人／佐藤辰男　■編集人／後藤靖彦　■発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見 2-13-3